

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018) “La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

Le Raccomandazioni del 2018 mirano a definire la competenza digitale sempre più come forma di comunicazione e come linguaggio e non come semplice acquisizione di abilità strumentali di base, seppur necessarie. Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

La competenza digitale si compie nel saper utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

FONTI DI LEGITTIMAZIONE

Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018

Quadro di riferimento per le Competenze Europee Digitali dei Cittadini - DigComp 2.1

Indicazioni Nazionali e nuovi scenari

Educazione alla Cittadinanza Digitale – Legge 20 agosto 2019, n. 92, art. 5

CAMPO D'ESPERIENZA

TUTTI

DISCIPLINA

TUTTE

ALTRE COMPETENZE CHIAVE

- Competenze personali, sociali e di apprendimento
- Competenze imprenditoriali
- Competenze civiche

COMPETENZE DI CITTADINANZA

- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire ed interpretare le informazioni
- Progettare

AREA DELLE COMPETENZE (DigComp)

INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI

Aspetti della competenza: DIMENSIONI (DigComp)

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Con il supporto adeguato dell'insegnante e/o in modo autonomo: - sa riconoscere, individuare e scegliere informazioni e contenuti digitali descrivendone le principali caratteristiche. - Sulla base dei fabbisogni informativi individuali e di gruppo, è in grado di applicare ricerche di contenuti semplici,	Accedere all'informazione online, effettuare ricerche online, selezionare l'informazione rilevante, navigare tra diverse fonti online. - Raccogliere, comprendere le informazioni. - Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati.	- Saper svolgere ricerche online ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali - Essere in grado di trovare siti web e database digitali adatti ad una ricerca e saper distinguere tra risorse digitali appropriate e inappropriate, informazioni pop-up e spam durante l'accesso e la navigazione al loro interno.

<p>descrivere le caratteristiche, individuarne le potenzialità, fornire supporto ad altri per l'individuazione e l'elaborazione di tali informazioni.</p>		<p>- Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali</p>
<p>AREA DELLE COMPETENZE (DigComp)</p> <p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>		
<p>Aspetti della competenza: DIMENSIONI (DigComp)</p> <p>2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere con le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale</p>		
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>		
<p>SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<p>SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p>
<p>Si interessa agli strumenti digitali e sa scoprirne i le funzioni e i possibili usi. Sa interagire con gli strumenti digitali, con la guida dell'insegnante, e dà il proprio contributo ai compagni che hanno un maggiore bisogno di supporto nell'utilizzo dei dispositivi e nella scelta di programmi e applicativi. È in grado di sperimentare mediante l'uso dei dispositivi digitali il rispetto delle buone regole di comportamento per un approccio collaborativo.</p>	<p>- Comprendere come si articola la comunicazione digitale - Essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse; saper correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute. - Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti.</p>	<p>Utilizzare Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per interagire con altri, a sostegno del pensiero critico, della creatività, dell'innovazione e alla soluzione di problemi. - Utilizzare le TIC per elaborare dati, testi, immagini, video, per produrre contenuti digitali in diversi contesti e per la comunicazione - Essere consapevole che l'uso della tecnologia implica una responsabilità sociale;</p>

	- Conoscere le norme di comportamento per l'interazione in rete/virtuale; essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo).	- Conoscere le fondamentali norme comportamentali che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. - Distinguere le norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali
AREA DELLE COMPETENZE (DigComp)		
CREAZIONE DI CONTENUTI		
Aspetti della competenza: DIMENSIONI (DigComp)		
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Esplora la realtà con l'ausilio del digitale. Con la guida dell'insegnante e/o in modo autonomo - è in grado di creare prodotti multimediali con utilizzo di applicazioni semplici ed interattive - sa utilizzare diversi applicativi ludici basati sulla logica, sulla fantasia, la descrizione del sé, dell'altro e dei contesti. - Utilizzando un'interfaccia di programmazione semplice (ad es. Scratch Jr, Stop Motion Studio), è in grado di sviluppare contenuti multimediali	- Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie. - Modificare e selezionare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi. - Comprendere le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti. - Comprendere cosa c'è dietro ad un programma.	- Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione - Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding - Trasformare e adattare contenuti esistenti per produrre un contenuto digitale, all'interno di una progettualità condivisa, anche in modo personale - Rispettare le regole del copyright durante la produzione di contenuti multimediali

semplici e presentare il proprio lavoro ai compagni.		
AREA DELLE COMPETENZE (DigComp) SICUREZZA		
Aspetti della competenza: DIMENSIONI (DigComp)		
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Tutelare la salute e il benessere 4.4 Tutelare l'ambiente		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Con l'aiuto dell'insegnante: - è in grado di riconoscere i simboli iconici riferiti al rispetto della privacy e dell'impatto ambientale che hanno i dispositivi digitali - è in grado di approcciarsi alla consapevolezza dei rischi che può apportare un utilizzo dei dispositivi digitali per tempi prolungati.	Conoscere le misure di protezione e sicurezza. - Rispettare la privacy di altri soggetti; proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyberbullismo. - Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico. - Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente.	- Individuare le modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali - Distinguere i rischi e minacce negli ambienti digitali - Conoscere le modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali - Essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo - Conoscere i tre principali impatti dei device sull'ambiente: - Riscaldamento globale - Inquinamento - Depauperamento delle risorse limitate

AREA DELLE COMPETENZE (DigComp)

SOLUZIONE DI PROBLEMI

**Aspetti della competenza:
DIMENSIONI (DigComp)**

- 5.1 Risolvere i problemi tecnici
- 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali
- 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA DELL'INFANZIA

Con la guida dell'insegnante, delle risorse che esso/a mette a disposizione e sulla base dell'esperienza personale, è in grado di:

- esprimere le proprie osservazioni e possibili soluzioni ad eventuali problemi tecnici che si presentano durante l'utilizzo dei dispositivi digitali
- saper scegliere dei contenuti ludico-creativi che possa aiutare ad arricchire e consolidare la propria esperienza
- descrivere l'utilità dei contenuti per la costruzione delle proprie competenze.

SCUOLA PRIMARIA

- Identificare possibili problemi
- Identificare i propri bisogni in termini di risorse, strumenti e sviluppo di competenze;
- Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Padroneggiare le procedure per accedere ed utilizzare le funzioni della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni
- Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare soluzioni per risolverli
- Essere in grado di scegliere ed utilizzare una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le abilità disciplinari
- Saper valutare se i nuovi ambienti digitali che si trovano navigando in rete sono adeguati per migliorare le competenze digitali